

Minigolf

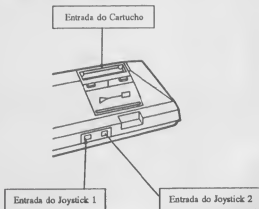
SEGA

TECTOY

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho MINIGOLF no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. MINIGOLF pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores.

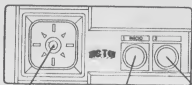
Importante: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Loucura Total!

Nunca houve um jogo de minigolfe como este! Obstáculos tipo fliperama e barras, tacadas por tabela, moinhos e poças de água de meter medo no marinho mais durão. Comece pelo Nível de Iniciante para pegar o jeito. Depois, tente passar pelo desafio do jogo com um jogador. Ou enfrente um amigo e veja quem é capaz de chegar ao final com menos tacadas. Um verdadeiro teste de paciência e coordenação que vai lhe proporcionar muita diversão!

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D

- Pressione para cima ou para baixo para mover o marcador nas telas de decisão.
- Pressione em qualquer direção para percorrer a área do buraco onde você está jogando.
- Pressione em qualquer direção para fazer pontaria para a próxima tacada.
- Pressione em qualquer direção para posicionar as barras de controle.

Botão 1

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para cancelar uma definição.
- Pressione para confirmar as seleções nas telas de decisão.

Botão 2

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para colocar a bola de golfe na posição inicial para dar a tacada.
- Pressione para dar uma tacada.

Técnicas Especiais

- Pressione o Botão D em qualquer direção + o Botão 1 para explorar rapidamente toda a área de um buraco.
- Pressione o Botão 1 + o Botão 2 para dar uma olhada no Marcador de Pontos.

Começando

Depois do logotipo da Sega, aparece a Tela de Apresentação. Pressione o Botão 1 ou o Botão 2 para continuar.



Seleção de Modo



Você pode iniciar o MINIGOLF imediatamente selecionando uma destas opções: um jogador (1PLAYER), dois jogadores (2PLAYERS), ou primeiro tentar alguns buracos no Nível Iniciante (PRACTICE

MODE). Coloque o marcador ao lado de sua escolha pressionando o Botão D para cima ou para baixo e pressione o Botão 1 ou o Botão 2 para confirmar a seleção.

Nota: Todas as seleções devem ser feitas usando-se o Joystick 1.

O objetivo do jogo depende do modo selecionado:

Iniciante (PRACTICE): É para sentir o jogo. Aprenda como usar o Medidor de Força, como fazer tacadas por tabela e como bolar uma estratégia para os buracos difíceis (quando estão muito longe, ou têm muitos obstáculos no caminho ou estão em lugares muito arriscados).

Um Jogador (1PLAYER): Você joga contra o MASTER SYSTEM. Você deve terminar os três estágios completos sem usar todas as bolas disponíveis.

Dois Jogadores (2PLAYERS): Cada jogador deve tentar chegar ao final de um estágio fazendo menos tacadas que o outro. Existem grandes oportunidades de preparar armadilhas para o seu rival!

Iniciando

Após a seleção do modo do jogo, aparece a marcador do buraco, mostrando o número do buraco onde você vai começar a jogar (HOLE) e o número ideal de tacadas que um bom jogador deve gastar nele (PAR). Explore totalmente a área desse buraco e planeje uma estratégia para encaixar a bola com o menor número de tacadas possível. A seguir mova a mira branca para a posição inicial para dar a tacada. Encontre o melhor lugar para iniciar e pressione o Botão 2 para posicionar a bola.



Nesse ponto você ainda tem outra chance de explorar a área do buraco e re-planejar sua primeira tacada. Pressione o Botão 2 e verá uma bola de golfe saindo repetidamente da sua bola. Ela mostra o caminho que a sua bola irá percorrer se você der a tacada com a mira que você definiu. Para mudar a direção, pressione o Botão D. Para continuar, pressione o Botão 2.



A Tela de Status, que aparece na parte superior da tela, mostra o Medidor de Força (POW), o jogador que dará a próxima tacada (PLAYER X), o número do buraco (HOLE), o nome do estágio (ou a indicação PRACTICE para o Modo Iniciante), o número ideal de tacadas que um bom jogador deve gastar nele (PAR) e o número de bolas disponíveis (BALLS). Observe que o Medidor de Força é uma barra que cresce da esquerda para a direita e diminui da direita para a esquerda. Para uma tacada com a maior força possível pressione o Botão 2 quando a barra houver atingido o máximo à direita. Naturalmente haverá ocasiões em que você não necessitará de tanta força. Você deve testar níveis de força diferentes para várias distâncias.

Obstáculos e Oportunidades

Água: As bolas de golfe não flutuam: se a sua bola cai na água você perde a tacada. Existem outros obstáculos que você pode usar em seu proveito (ou, em um jogo com dois jogadores, para o sofrimento do seu adversário).



Rebatedores: Esses obstáculos tipo fliperama mandam a bola para fora do campo quando acertados. Tente evitá-los sempre que possível. Porém, se quiser eliminar um obstáculo desse tipo, acerte-o três vezes.

Barra Fixa: Não altera a força da bola e, portanto, pode ser usado para tabelas e rebotes.



Barra de Controle: Essa barra é elástica e você pode movê-la. Use-a para impulsionar a bola para cima em adives acentuados e longos.

Moinhos: Em alguns percursos encontram-se moinhos que se movem continuamente. Muitos deles podem ser ligados ou desligados utilizando-se o interruptor adequado. Preste bastante atenção, porque com frequência um moinho em movimento garante uma bola molhada e um buraco que vale muitos pontos.



Interruptor: Para ativar um moinho parado ou parar um moinho em movimento, mire a bola em direção ao interruptor e dê sua tacada. Se você for bom, poderá até ser capaz de rebater sua bola para uma boa posição.

Ponte Levantada: Para poder usar essa ponte para atravessar a água você deve baixá-la. Acerte-a uma vez com a bola para isso. Você poderá atravessá-la na próxima tacada.





Ponte Móvel: Para atravessar uma ponte móvel é necessário perceber o momento exato. Acompanhe o Medidor de Força enquanto observa o movimento da ponte. A bola somente não cairá na água se a tacada for dada no momento exato e com a quantidade certa de força.

Deformações: Aparecem em vários locais do campo, e podem ser uma benção ou um pesadelo. Para utilizá-las, mire a bola para a entrada, marcada com um "IN", e ela retornará pela saída da deformação, marcada por um "OUT". Haverá vezes em que não será interessante usar a deformação. Mire sua tacada cuidadosamente para não tocá-la. Em outros buracos você encontrará vários conjuntos de deformações. Preste muita atenção para escolher qual usará, porque uma decisão errada custará muitas tacadas.



Modo Iniciante (PRACTICE MODE)

Nesse modo o campo tem seis buracos. Cada buraco tem características semelhantes às do jogo real, mas naturalmente os buracos para iniciantes são um pouco mais fáceis. Pratique nesse modo tantas vezes quanto achar necessário até sentir que está pronto para o jogo com 1 ou 2 jogadores.

Modo Um Jogador (1 PLAYER)

Nesse modo você joga contra o MASTER SYSTEM. Tente fazer as tacadas usando o menor número de bolas possível. Se necessitar de mais bolas que o disponível em um buraco, você perde o jogo.

Antes de cada buraco o Marcador de Pontos é apresentado. Nele você encontra as seguintes informações:

1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
TOTAL						26						

- O estágio atual (STAGE)
- O número do buraco (NO.)
- O número de bolas restantes (BALL)
- O número ideal de tacadas por buraco nesse estágio (PAR)
- O número de tacadas em cada buraco anterior (STROKE)
- O número de pontos em cada buraco (SCORE)
- O número total de pontos (TOTAL)

O campo completo consiste de dezoito buracos divididos em três estágios. Você deve chegar ao final de cada estágio com algumas bolas restantes para poder passar para o próximo. Para ganhar o jogo é necessário passar pelos três estágios sem ficar sem bolas nenhuma vez.



No Estágio Extra (BONUS STAGE) é possível aumentar a quantidade de bolas disponíveis. Ele aparece após os dois primeiros estágios. Consegue-se pontos acertando-se os rebatedores até que desapareçam (lembre-se que eles desaparecem após terem sido atingidos três vezes) ou encaçapando a bola. Você ganha uma bola cada vez que encaçapa ou que elimina um rebatedor. Você tem apenas cinco chances para conseguir bolas extras. Portanto, cuidado!

Face a Face (2 PLAYERS)

Escolha um dos três estágios do disputadíssimo MINIGOLF. Coloque o marcador próximo à sua escolha e confirme-a pressionando o Botão 2.



Vence o jogador que completar o estágio de seis buracos com o menor número de tacadas. Nesse modo, tudo pode acontecer! Você pode ser gentil com o outro jogador e superá-lo com tacadas inteligentes e criativas, ou pode utilizar alguns truques para atrapalhar o seu parceiro! Como as bolas se tocam, é possível acertar a bola do adversário e empurrá-la para a poça de água mais próxima. Ou, se a bola de seu adversário estiver sobre um moinho parado, acertar o respectivo interruptor e enviar a bola dele para o mar! Faça qualquer coisa para aumentar o número de tacadas do seu adversário!

	1	2	3	4	5	6	TOTAL
Player 1	2	3	1	2	3	2	15
Player 2	3	2	2	1	2	3	15

O Marcador de Pontos aparece antes de cada buraco. São apresentados os pontos de cada jogador para cada buraco específico, e o total acumulado para cada jogador. Tente memorizar a diferença entre os pontos ao jogar cada buraco. Isso poderá ajudá-lo a planejar a estratégia para o buraco.

Regras e Regulamentos

- A pontuação no MINIGOLF é a seguinte:

Albatross:	- 3 (3 tacadas a menos que o número ideal para o buraco)
Eagle:	- 2
Birdie:	- 1
Par:	Zero (número de tacadas realizadas igual ao número ideal de tacadas)
Bogey:	+1
Double Bogey:	+2
Treple Bogey:	+3 (3 tacadas a mais que o número ideal para o buraco)

- Somente é possível efetuar um determinado número de tacadas acima do número ideal (PAR). Quando você estiver jogando um jogo para 1 jogador e o número ideal é 5, por exemplo, e sua décima tacada não acerta o buraco, será forçado a desistir (GIVE UP) e contentar-se com "cinco a mais" (FIVE OVER). O limite em um jogo para dois jogadores é dez tacadas acima do ideal.

- Encaçapar a bola na primeira tacada chama-se "*Hole in One*" (Buraco na Primeira) e pode ser um Birdie ou um Albatross, dependendo do número ideal para esse buraco. Excelente tacada!

- No início do jogo nos modos Iniciante (PRACTICE) e 1 Jogador (1 PLAYER) o jogador tem cinco bolas disponíveis. Esse total pode aumentar encaçapando-se as bolas com um número de tacadas menor que o ideal para cada buraco. Quando o jogador consegue um Albatross, somam-se três bolas ao seu total. Por outro lado, se ele terminar com um Triple Bogey, ele perdeu três bolas. Nesses modos, se o jogador fica sem bolas, o jogo termina.

Tacadas Vencedoras

- Pratique o Modo Iniciante (PRACTICE) até conseguir chegar ao final com bolas disponíveis. Então você estará pronto para o desafio do jogo real, que começará em seguida!
- Explore a área de cada buraco cuidadosamente. Pode existir mais de uma maneira de encaçapá-la.
- A colocação da bola na posição inicial para a tacada é uma das decisões mais importantes. Uma colocação ruim pode tornar a coisa mais difícil e custar tacadas a mais!
- A bola sai de uma deformação com a mesma velocidade e direção que tinha quando entrou. Visualizar o traçado do campo no hora da tacada pode evitar algumas bolas ensopadas.
- Os limites do campo são úteis de várias formas. Quando o limite apresentar uma marca piscando, ele pode ser usado para tacadas de tabela. Se não houver nenhuma marca, você já pode saber que terá problemas. Observe que às vezes os limites sobrepõe-se aos moinhos. Essas posições podem ajudá-lo a dar uma tacada de mestre ou condená-lo a abandonar o jogo. Boa Sorte!



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIO E EMPREGO